

| | |
|---|---|
| Identificació i aplicació dels objectes predefinits del llenguatge.Math | 1 |
| Propietats/Constants | 1 |
| Mètodes | 1 |
| Exercicis | 2 |

Identificació i aplicació dels objectes predefinits del llenguatge.Math

Propietats/Constants

- E: retorna el número d'Euler (aproximadament 2.718)
- LN2 retorna el logaritme neperià de 2 (aproximadament 0.693)
- LN10: retorna el logaritme neperià de 10 (aproximadament 2.302)
- LOG2E: retorna el logaritme en base 2 d'E (aproximadament 1.442)
- LOG10E: retorna el logaritme en base 10 d'E (aproximadament 0.434)
- PI: retorna el número PI (aproximadament 3.14)
- SQRT1_2: retorna l'arrel quadrada d'1/2 (aproximadament 0.707)
- SQRT2: retorna l'arrel quadrada de 2 (aproximadament 1.414)

Mètodes

- abs(<number>): retorna el valor absolut
- acos(<number>): retorna l'arccosinus, en radians. <number> ha de tenir un valor entre [0,1]
- asin(<number>): retorna l'arcsinus, en radians. <number> ha de tenir un valor entre [0,1]
- atan(<number>): retorna l'arctangent, en radians.
- ceil(<number>): retorna el número enter superior
- cos(<number, en radians>): retorna el cosinus. <number> ha d'expressar-se en radians.
- exp(<number>): retorna e^x , passen-li l'exponent
- floor(<number>): retorna el número enter inferior
- log(<number>): retorna el logaritme en base "e"
- max(<number1>[,<number2>, <number3>, ...]): retorna el número màxim dels números entrats com a arguments
- min(<number1>[,<number2>, <number3>, ...]): retorna el número mínim dels números entrats com a arguments
- pow(<base>,<exponent>): retorna el resultat d'un número elevat a una potència pasada com a argument $base^{exponent}$

- `random()`: retorna un número aleatori entre 0 i 1
- `round(<number>)`: arrodoneix un número al número enter més pròxim
- `sin(<number, en radians>)`: retorna el sinus. <number> ha d'expressar-se en radians
- `sqrt(<number>)`: retorna l'arrel quadrada
- `tan(<number>)`: retorna la tangent. <number> ha d'expressar-se en radians

Exercicis

1. Donat un número:
arrodoneix, arrodoneix cap abaix i cap adalt, arrel quadrada, absolut, potencia, mínim, màxim, aleatori, aleatori dins d'un rang.
2. Fes un programa que demani dos números a l'usuari i retorni un valor aleatori enter comprès entre aquests dos números, ambdós inclosos